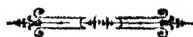


The Zoroastrian Boy Scout Troop
Series No. 2.

ધી બોય સ્કાઉટસ નોટ બુક



કર્તા

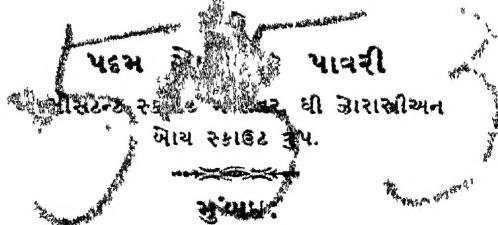
Res No 14

અરદેશર માણુકજી જીલ્લા

સેક્રેટરી, "એ" ડિવિઝન, બોમ્બે બોય સ્કાઉટસ

લોકલ એસોસિએશન;

સ્કાઉટ માસતર, ધી ઝોરાસ્ત્રીઅન બોય સ્કાઉટ ટ્રુપ



૧૯૨૬.

ગુજરાત વિદ્યાપીઠ ગ્રંથાલય

[ગુજરાતી કૉપીરાખિટ વિભાગ]

અનુક્રમાંક ૧૨૫૩૬ વર્ગીક

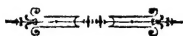
પુસ્તકનું નામ દા.બી.૨/૨૩.૬૨૪ નોંધપુડ

વિષય ટેસ ૭

The Zoroastrian Boy Scout Troop

Series No. 2.

ધી બોય સ્કાઉટસ નોટ બુક



કર્તા

અરદેશર માણેકજી જલ્લા

સેક્રેટરી, “એ” ડિવિઝન, બોમ્બે બોય સ્કાઉટસ

લોકલ એસોસિએશન;

સ્કાઉટ માસતર, ધી ઝોરાસ્ત્રીઅન બોય સ્કાઉટ ત્રુપ

અને

પદ્મ સોરાબજી પાવરી

એસીસ્ટન્ટ સ્કાઉટ માસતર, ધી ઝોરાસ્ત્રીઅન

બોય સ્કાઉટ ત્રુપ.



મુદ્રા:

૧૯૨૬.

ગુજરાત વિદ્યાપીઠ ગ્રંથાલય
અમદાવાદ
ગુજરાતી કૌપીરાઈટ-સંગ્રહ
૧૨૬૪૧

All Rights Reserved.

સર્વ હક્ક સ્વાધીન.

પ્રસ્તાવના.

અમારા કેટલાક વરસના સ્કાઉટસના અનુભવ ઉપરથી માલમ પડ્યું છે કે બોય સ્કાઉટ મંડળમાં જોડાતા નવા છોકરાઓ માટે, ખાસ કરી તેનડરકુટ અને સેકન્ડ-ક્લાસને માટે, એક નાની ગુજરાતી નોટ બુકની જરૂર છે.

આ નાની ચોપડી આ જરૂરિયાતને જેટલી અને તેટલી હદે પુગી વળવાને માટે લખી છે; અને અમે આશા રાખીએ છીએ બોય સ્કાઉટમાં જોડાઇ પહેલે, અને પછી, આગળ ચાલતા તેમાં શું શું કરવાનું છે તેની પુરતી સમજણ મેળવવાને અમારા નવા બ્રધરોને આ નોટ બુક મદદગાર થઇ પડશે.

આ નોટ બુકમાં કંઈ બધી સ્કાઉટિંગ પ્રેક્ટિસીસો આપી નથી; તે તો સ્કાઉટોએ પોતાના સ્કાઉટ માસ્ટરો કે પેતરોલ લીડરો સાથે કરવાની છે. આમાં માત્ર એક નવા છોકરાને જે નોટસ લખાવવી પડે છે, અને તેમ કરતા જે વખત જાય છે, તે અમુક વખતને બચાવ કરવાની નેમ રાખી છે.

છવટે આ “નોટ બુક” અમે હુન્યાના સરવે મહાન સ્કાઉટોના અષો ફ્રોહરોને અર્પણ કરીએ છીએ.

કર્તા.



બોય સ્કાઉટ.

અમો ધાર્યે છીએ કે દરેક પારસી છોકરો પોતાની કામને એક થા બીજી રીતે મદદ કરવા માંગે છે. તેને માટે એક માર્ગ છે, કે જેથી તે તેમ સહેલાઈથી કરી શકે—તે એક બોય સ્કાઉટ થવાથી છે.

“સ્કાઉટીંગ” એટલે Woodcraft (કુદરતને લગતું જ્ઞાન), Exploring (આંખ, કાન અને ભેજના ઉપયોગને લગતો હુન્નર યાને અવલોકન), અને Frontiersmanship (કંઈ પણ કરવા અગાઉ પોતાની ફરજ બજાવવી એટલે કે પરોપકાર).

કોઈબી છોકરો જે બાર અને અઢાર વર્ષની વચ્ચેનો હોય તે “બોય સ્કાઉટ” માં જોડાઈ શકે છે. જ્યારે આઠ અને બાર વર્ષની વચ્ચેના છોકરાઓ “બુલ્ક કબ” (નાના સ્કાઉટ) માં જોડાઈ શકે છે. અઢાર વર્ષથી મોટા છોકરાઓ માટે બીજો એક ખાસ વિભાગ છે જેને “રોવર સ્કાઉટ” (જેનટલમેન સ્કાઉટ) કહે છે.

છ થી આઠ છોકરાઓ મળીને એક “પેતરોલ” બને છે. બે કે વધુ પેતરોલો મળી એક “ત્રુપ” બને છે. પેતરોલના વડા છોકરાને “પેતરોલ લીડર” અને તેના એસીસ્ટન્ટને “સેકન્ટ” કહે છે. પેતરોલ લીડરોના વડા છોકરાને “ત્રુપ લીડર” અથવા સીનિયર પેતરોલ લીડર કહે છે. ત્રુપના વડા માસતરને “સ્કાઉટ માસતર” અને તેમના મદદનીશને “એસીસ્ટન્ટ સ્કાઉટ માસતર” કહે છે.

બોય સ્કાઉટમાં ચીફ સ્કાઉટ સર રોબર્ટ બેડન-પોવેલની ચોપડી “સ્કાઉટીંગ ફોર બોયસ” માં જણાવ્યા પ્રમાણે અભ્યાસક્રમ તમને શીખાડવામાં આવશે. ચોક્કસ અભ્યાસ કીધા પછી “બોય સ્કાઉટસ રૂલસ અને રેચુલેશનસ” માં જણાવ્યા મુજબ તમારી “ટેસ્ટસ” લેવામાં આવશે, અને તેમાં જે તમે પાસ થશો તે તમને બેડજસો એનાયત કરવામાં આવશે.

“ત્રુપ મીટીંગ” માં સ્કાઉટીંગ પ્રેક્ટીસીસ કરવાને માટે તમને ઓછામાં ઓછી એક એક્સરસાઇઝ બુક ને પેનસીલ, બે દોરડાં, બે બેનડેજ, બે ફ્લેગસ વગેરે જોઈશે. “યુનીફોર્મ” માં એક શર્ટ (ખમીસ), શોર્ટ્સ (પાટલુન), હેત, સ્કાર્ફ (ત્રુપ કલરનો), સ્ટાફ, સ્કાઉટ બેલ્ટ (પતો), શોલડર નોટ (રીબન), શોલડર બેજ, વિસલને લેન્યાર્ડ, મોબાઈલ અને બુટ વગેરે જોઈશે. “કેમ્પ” ને માટે ઓછામાં ઓછું એક ગ્રાઉન્ડ શીટ (પાથરબુ), બંદુસ, ગરમ ઓવરકોટ, પ્લેટ, મગ, છરી, કેમ્પમાં પેહરવાના કપડાં વગેરે ચીજોની જરૂર પડશે.

બોય સ્કાઉટમાં જોડાયા પછી, સૌથી પહેલાં તમારે તેનડરકુટ અને સેકન્ડ-ક્લાસ તેસ્ટસની બરાબર પ્રેક્ટીસીસ કરી તે તેસ્ટસ પસાર કરવી જોઈશે. ત્યાર પછી તમારે ધીરે ધીરે પણ નીચમીત અને બરાબર પ્રેક્ટીસીસો કરી ફર્સ્ટ-ક્લાસ, પ્રોફીશીયનસી બેઝસો, કિંગસ સ્કાઉટ, ઓલ રાઉન્ડ કોર્ડ્સ, વગેરે બેઝસોની તેસ્ટસ પાસ કરી તે મેળવવા; તે માટેની સમજણ આ “નોટ બુક” માં આપવામાં આવી છે.

વળી તમારે જો બની શકે તો “સ્કાઉટીંગ ફોર બોયસ,” અને “ફર્સ્ટ સ્ટેપસ ઇન સ્કાઉટીંગ” ને “ફર્સ્ટ-ક્લાસ તેસ્ટસ” અથવા “બોય સ્કાઉટ તેસ્ટસ એન્ડ હાઉ ટુ પાસ થેમ” ની અકેક નકલ તમારી પાસે રાખવી. વળી તમારા “ક્લબ ડ્રમ” માંથી જુદા જુદા ત્રુપ ઇક્વિપમેન્ટસોનો તેમજ લાયબ્રેરી બુકસોનો નીચમીત ઉપયોગ કરતા રહી, પુષ્કળ સ્કાઉટીંગ પ્રેક્ટીસીસો કરી, તમારો અભ્યાસ આગળ અને આગળ વધતો રહેવો જોઈએ.

ટુંકમાં તમારે બરાબર નીચમીત દરેક મિટીંગ, કેમ્પ વગેરેમાં હાજરી આપી, તમારી પોતાની ત્રુપ અને બોય સ્કાઉટ બ્રધરહુદમાં એક સાચા BE PREPARED મુદ્રાલેખવાલા સ્કાઉટ થઈ, તમારી કોમ, દેશ અને ધર્મના એક “સારા ચારિત્રવાલા,” “સારી તંદરોસ્તીવાલા,” “સારી લાગણીવાલા” અને “સારા હુન્નરવાલા” એક ઉપયોગી સભાસદ થઈ પડવાની બનતી કોશિશ કરવી.



તેનડરકુટ.

૧—સ્કાઉટના કાયદાઓ, નિશાણીઓ, અને સલામ જાણવી.

સ્કાઉટના કાયદાઓ (Scout Laws).

૧. A scout's honour is to be Trusted.

એક સ્કાઉટ વિશ્વાસુ હોય છે.

૨. A scout is Loyal.

એક સ્કાઉટ નિમકહલાલ હોય છે.

૩. A scout's duty is to be useful and to Help others.

એક સ્કાઉટની ફરજ બીબીઓને ઉપયોગી થઈ પડવાની અને બધાંઓને મદદ કરવાની હોય છે.

૪. A scout is a friend to all and a Brother to every other scout.

એક સ્કાઉટ બધાંઓનો મિત્ર અને બીબી દરેક સ્કાઉટનો ભાઈબંધ હોય છે.

૫. A scout is Courteous.

એક સ્કાઉટ સભ્યતાવાળો હોય છે.

૬. A scout is a Friend to animals.

એક સ્કાઉટ પ્રાણીઓનો મિત્ર હોય છે.

૭. A scout Obeys orders.

એક સ્કાઉટ હોકમોને તાબે થાય છે.

૮. A scout Smiles and whistles.

એક સ્કાઉટ હસમુખો હોય છે.

૯. A scout is Thrifty.

એક સ્કાઉટ કરકસરવાલો હોય છે.

૧૦ A scout is Pure in thought, word and deed.

એક સ્કાઉટ વિચારમાં, વચનમાં અને કામમાં પવિત્ર હોય છે.

સ્કાઉટની નિશાણીઓ (Signs).

નિશાણ. ઝાડ. પથરા. ઝાડી. ઘાસ.

(અહીં સ્કાઉટની નિશાણીઓ દોરવી)

આ રસ્તે જવું.

આ રસ્તે જવું નહીં.

આ રસ્તે પાણી છે.

હાંથી ત્રણ પગલા દુર કાગળ સંટાડેલું છે.

હું ઘરે ગયો છું.

(સહી) પહેલી બોમ્બે ત્રુપની, ડોગ પેટરોલનો,
પેટરોલ લીડર.

સ્કાઉટની સલામ (Salute).

સ્કાઉટના ત્રણ આંગળાની સલામ સ્કાઉટના ત્રણ વચનોની સાથે આપે છે.

I promise on my honour that I will do my best

હું મારા ખરા અંતકરણથી વચન આપું છું કે

1. To do my duty to God and the King,

મારા બોદા અને શહેનશાહ તરફ દ્રજ બજાવવાને,

2. To help other people at all times,

હંમેશાં બધાં માણસોને મદદ કરવાને,

3. To obey the Scout Law.

સ્કાઉટના કાયદાઓને માન આપવાને, હું મારાથી બનતું કરીશ.

ત્યારે એક સ્કાઉટ બીજા સ્કાઉટને દહાડામાં પહેલી વાર મળે, ત્યારે તે પોતાની છુપી નિશાણી (secret sign) થી સલામ કરે છે. તે હંમેશાં યુન્યન જેકને વાવટા કાઢીએ ચઢાવવામાં આવે ત્યારે, “ગોડ સેવ ધી કીંગ” વાગે ત્યારે, અને પાયદસ્ત બચ ત્યારે, સલામ કરે છે.

સ્કાઉટનો મુદ્રાલેખ (motto) Be Prepared છે.

૨—યુન્યન જેકની રચના અને તે કેમ ઉડાડવો, તે બાબતુ જોઈએ.

યુન્યન જેક બ્રિટીશ શહેનશાહતનો રાષ્ટ્રીય વાવટો છે. તે (ક) સફેદ કપડાપર લાલ ઉભા ક્રોસ (+) નો વાવટો, ઇંગ્લાંડનો સેન્ટ જ્યોર્જ, (ખ) બહુ કપડાપર સફેદ ક્રોસ (x) નો વાવટો, સ્કોટલેન્ડનો સેન્ટ એન્ડ્રયુસ, અને (ગ) સફેદ કપડાપર લાલ ક્રોસ (x) નો વાવટો, આયરલેન્ડનો સેન્ટ પૅટ્રિક, નો બનેલો છે.

તમે જોશો તો માલમ પડશે કે વાવટાની લાલ આડા ક્રોસ ઉપર એક બાજુ સફેદ સાંકડી પટ્ટી છે, અને બીજી બાજુ સફેદ પહોળી પટ્ટી છે. યુન્યન જેકને ઉડાડતી વેળા સફેદ આડી પહોળી પટ્ટી, લાલ આડા ક્રોસની ઉપર રાખી, વાવટા કાઢીની ટોચને લગાડીને ઉડાડવો. જો એ અર્ધી કાઢીએ હોય, તો તે કોઈ મોટા માણસના મરણની દીલગીરી દરશાવવાની નિશાણી બતાવે છે. જો વાવટો ઉંઘો ઉડાડવામાં આવે, તો તે કંઈ આક્રમક નિશાણી બતાવે છે.

૩—સ્કાઉટ સ્ટાફના ઉપયોગો બાબતુ જોઈએ.

૧. સ્કાઉટ સ્ટાફ એક સ્કાઉટની સત્તા બતાવે છે.
૨. તે દ્રીક્ષના ઉપયોગમાં આવે છે.
૩. તેની ઉપર ઇય અને કુટ દોરેલા હોવાથી, તે નાનકે ચીજો માપવાના કામમાં આવે છે.

૪. તે કામચલાઉ સ્ત્રેચર બનાવવાના કામમા આવે છે.
૫. હુમલા સામે બચાવ કરવામા મદદ કરે છે.
૬. ખાડા ખોદવાવાલી જગાપર ચાલવામા મદદ કરે છે.
૭. અંધારી રાતના રસ્તો પારખવાના કામમા ઉપયોગી થઇ પડે છે.
૮. તેની વાડ (fence) બનાવી શકાય છે.
૯. નાના તંબુઓ ઉભા કરી શકાય છે.
૧૦. તેનાથી ત્રણ પાયાનું આસન (tripod) બનાવી શકાય છે.

૪—નીચલા ગાંઠો (Knots) બાંધતાં આવડતું જોઇએ :—રીફ, કલવ હિય, બોલાઇન, શીત બેન્ડ, ફિશરમેન્સ, શીપ શૅન્ક ; અને તેના ખાસ ઉપયોગો પણ આવડવા જોઇએ.

૧. રીફ નોટ : એક તદન સાદો ગાંઠ છે, કારણ તે કદી સરી જશે નહીં, અને વળી છોડવામાં પણ સહેલો છે. તે બે દોરડાં બાંધવાના, તેમજ અગ્ન્યુલન્સના ઉપયોગમા આવે છે. દોરડાંને એક છોડો દાબા હાથમા, અને બીજો છોડો જમણા હાથમા લ્યો. પહેલાં એક સાધારણ વળ આપો, અને પછી ઉપરનો છોડો ઉપર રાખી, નીચેનો છોડો નીચે રાખી, એક બીજો વળ આપી, ખેંચવો, એટલે ગાંઠ બંધારો.

૨. કલવ હિય : દોરડું ઠાંબલા સાથે બાંધવાના કામમા આવે છે. દોરડાંની બે બાજુએ કોસ લુપ બનાવી, તેના છોડાઓ એકમેકની સાંમે મુકવા પછી એક ખાંચો બીજા ઉપર મુકી, જે ચીજમા પોણું હોય તેમાં તે બેઉ ખાંચા પોષ દેવા.

૩. બોલાઇન : તે એવી જાતનો ફાંસો છે, જે કદી પણ સરશે નહીં ; તેનાથી માણસને ઉચાઇએથી નીચે ઉતારી શકાય છે. એક કોસ લુપ અને એક સાદો લુપ બનાવી, કોસ લુપમા સાદો લુપ

નાખવો, પછી કોસ લુપનો છેડો સાદા લુપમા નાખી, બેઠ બાલુથી દોરડું ખેંચવું.

૪. શીટ બેન્ડ : એક જડું અને પાટલું દોરડું બાંધવાના કામમા આવે છે. જડા દોરડામાં એક સાદો લુપ બનાવી, તેમા પાટલા દોરડાનો છેડો અંદરથી પસાર કરી, પાછો હેઠે લઇ જઇ, બીજા બાલુ કાઢવો અને તેનાજ પેટામાથી પાછો બહાર કાઢી, દોરડાને બેઠ બાલુથી ખેંચવું.

૫. શીશરબેન્ડ : બે બીણા દોરડા સાથે બાંધવાના કામમા આવે છે. એક છેડાએ બીજા દોરડાને સાદો ગાંઠ મારવો, પછી તેના છેડાએ પહેલા દોરડાને તેવાજ એક ગાંઠ મારી બેઠ દોરડા ખેંચવા.

૬. શીપ શૅન્ક : આ ગાંઠ લાંબા દોરડાને કાપ્યા વિના નાનો કરવામાં ઉપયોગી છે. દોરડું જોડણું ટુંકું કરવું હોય, તેટલુ વાળીને, બેઠ છેડે એકેકો લુપ બનાવી, વાળેલા ભાગ તેમા અનુક્રમે પોઇ દેવા.



સેકન્ડ—કલાસ.

૧—તેનડરકુટ તરીકે એક મહીના તુલીક ફરજ બજાવેલી હોવી જોઈએ.

એટલે કે તેનડરકુટ તેસ્ત પાસ કરવાના દીવસથી એક મહીના સુધી.

૨—સાધારણ ફર્સ્ટ એડ (તાતકાલીક ઉપાય) અને બેન્ડેજિંગ (પાટા બાંધવા) નું જ્ઞાન હોવું જોઈએ.

કંઈ અકસમાત થાય ત્યારે પહેલા દાક્ટરને બોલાવવા મોકલવો, દુઃખનું કારણ દુર કરવું, અને પછી તાતકાલીક ઉપાય આપવું.

બેન્ડેજ : શરીરનાં ભાંગેલા હાડકાંને બાંધવા માટે તમુને એક મોટો ત્રીકોણ પાટો જોઈએ. તેની બે બાજુઓ લગભગ ચાલીસ ઇંચ જેટલી લાંબી હોવી જોઈએ.

હાંસડી (કોલર બોન) અથવા ભાંગેલા હાથને માટે ઝોલી (સ્લિંગ) બનાવવા, પોઇન્ટ ભાંગેલી બાજુ રાખી, બેન્ડેજને દર-દીના બાંધાંપર નાંખો, અને પછી બેડે છેડાઓ એક રીફ નોટથી બાંધો. હાથને આમ ઝોલીમાં નાંખો, અને પોઇન્ટને વાળી નાંખી પીન કરો, કે જેથી કોણી ઝોલીમાં સહેલાઈથી રહી શકે.

માથા, જડબાં, ખભું, કોણી, હથેલી, છાતી, કેડ, ધુથણ, અને પગના બેન્ડેજસો પણ આવડવા જોઈએ.

ફ્રેક્ચર (Fracture).

હાડકું ભાંગે તેને ફ્રેક્ચર કહે છે. ફ્રેક્ચર બે જાતના છે, જેવા કે, “સીમ્પલ” અને “કમ્પાઉન્ડ”. ન્યારે ચામડીને કંઈપણ ઇજા નહી થઈ હોય ત્યારે તેને આપણે સીમ્પલ ફ્રેક્ચર કહીએ છીએ. ફ્રેક્ચર ઉપરાંત કંઈ ઘા થયો હોય, તેને આપણે કમ્પાઉન્ડ ફ્રેક્ચર કહીએ છીએ.

ફ્રેક્ચરની નિશાણીઓ : ઢુઢારો, સોજો, અકુદરતી હિલચાલ, નિરૂપોગીપાણું, અને કટકટ અવાજ થવું.

ઉપાય : ભાંગેલા અવયવને જરાખી હલાવવો નહી, પણ દરદીને હોસ્પીટલ અથવા ઘરે લઇ જવા અગાઉ, તે ભાગને સીધો કરી, “સ્પલીન્ટ” બાંધવી, કે જેથી તે ભાગ મજબુટ અને સીધો રહે.

વળી નીચલા ખાસ ફ્રેક્ચરો પણ આવડવા નેઇએ :

માથાની ખોપરી, નીચલું જડણું, કોલર ખોન, ખભાનું હાડકું, હાથનું ઉપલું હાડકું, કોણી, હાથનું આંગલનું હાડકું, હથેલી, છાતીનું હાડકું, પાસળી, કરોડ, કેડનું હાડકું, ઘુંટણ અને તળીઆનું હાડકું.

સાંધાનું ઉતરણું, મોચવાણું અને લચકાણું :

જ્યારે હાડકું પોતાની જગ્યાએથી ખસી નય છે, ત્યારે સાંધો ઉતરી ગયો (dislocation) એમ કહેવાય છે. જ્યારે સાંધાના બંધનો (લિગેમેન્ટસ) સહેજ ટુટે, ત્યારે સાંધો મોચવાય (sprain) છે. લચક (strain) એટલે રનાયું જોરથી ખેંચાય તે.

ઉપાય : જો જરૂર પડે તો બેન્ડેજ બાંધવો, અને થંડું પાણી લગાડવું ; જો આથી રાહત ન મળે તો ગરમ પાણીના શેક કરવા.

લોહીનું વહેવું (Bleeding).

જ્યારે કોઇ માણસના શરીરમાથી લોહી વહેતું હોય, ત્યારે તે જખમી ભાગ બની શકે તો ઉચો કરવો. લોહી બંધ કરવા માટે ઘા અથવા તેની ઉપરના માંસને અંગુઠાથી દબાણ આપવું. અથવા તો એક ચપટી, ગોળ કાંકડી સાથની ગાદડી બનાવી, ઘા ઉપર બાંધી દેવી. જો લોહી નેશબર વહેતું હોય, તો પ્રેસર પોઇન્ટ બંધ કરવી અથવા ટુર્નિકેટ મુકવી (ધાની ઉપર, અવયવની અન્તુબાન્તુ, એક ઢીલો બેન્ડેજ બાંધી, એક લાકડી ખોસી વળ આપવા). બરફ અથવા થંડું પાણી લગાડવું.

ક્રાન અને નાકમાથી લોહી નીકળે, અને અસાવધપાણું થાય, ત્યારે ખોપરીમા જખમ થયલો હોવો નેહ્યે. દરદીના માથાને ખરફ અને થંડું પાણી લગાડી, તેને શાંત રાખવો. ને લોહી થુકે, તો અંદરના ભાગમા જખમ થયલો હોવો નેહ્યે. દરદીને શાંત રાખી, તેને આઈસ ચૂસવા આપવું અથવા થંડું પાણી સીપ કરાવવું

કોઈ ધામા કચરો ભરાયો હોય ત્યારે ધા પાકે (blood-poisoning) છે. દુઃખારો અને સોનું દેખાવ દેશે. ગરમ પાણીના શેકથી સરસ રાહત મલશે.

મૂર્છા (Fainting), તાણુ (Fits) દાઝવું, (Burns) ગળામાં વસ્તુનું ખુચવું (Choking), ડંખ (Bite), આંખમા કચરો (Grit in eye) વગેરે.

મૂર્છા : ને ચહેરો ફિક્કો મારી ગયો હોય, તો દરદીને અકડું ખેસાડી, ખેડ ધુટણ વચ્ચે માથું ખોસવું. ને તેનું મોઢું લાલચોળ થયું હોય, તો માથું ઊંચું રાખવું. રમેલીંગ સોલ્ટ અથવા તપકીરની એક ચમડી તેને સજીવન કરશે.

તાણુતોડ : દરદીને શાંત એરડામાં લઇ જઇ, ત્યાં એકલો રાખવો. જરૂર પડે તો, તેના જડખાં વચ્ચે એક લાકડા અથવા ખુચનો ટુકડો મુકવો, જેથી તે તેની જીભ કરડી શકે નહીં.

દાઝવું : કપડાં કાઢી નાખવા; ને કપડાનો કોઈ ભાગ વળગી નય, તો તેની આજીવાજીથી કાતરી કાઢવાં. પછી દાઝેલા ભાગને હવાથી ખચાવવો. તેલ, ઘુંદેલો પાઉડર અથવા આટો ચોપડવો.

ડંખ : ડંખનું ઝેર કાઢી નાખવાની કોશેશ કરવી. તે માટે (ક) ડંખાયલા ભાગને દાળવાં, (ખ) તેને ફોસના આકારમાં કાપવો, (ગ) જખમને ખાળી નાખવો. સર્પ ડંશ થયો હોય તો, તેમાં ચોટાશ પરમેન્ગનૅટના દાણા ધસવા. દરદીને સહથી નજદીકના દાકતર આગળ મોકલવો.

ગળામાં વસ્તુનું ખુંચી ખેસવું : કોલર ઢીલો કરવો. આપણી આંગળી અથવા એક ચમચાના હાથાવડે ગળામાં ખુંચી ખેડેલી વસ્તુ કાઢી નાખવાની કોશિશ કરવી. કોઈ વેળા તે બરડાપર એક જોરથી થપ્પડ મારેલી, તેને ફાયદો કરશે.

આંખમાં કચરો : દરદીને આંખ ચોળવા દેવી નહી. લીણા રૂમાલનેા છેડો, પેન્ટ બ્રશ, અથવા પીછાંવડે કચરો ધીમેથી લુછી લેવો. જો આંખમાં આગ બળતી હોય, તો કુકાં પાણીએ ધોવી. જો કચરો મજબુત ચીટકી ખેઠો હોય, તો તેમાં થોડું તેલ નાખી, આંખ બંધ કરી, સુંવાળી, લીણી ગાદી બાંધવી. પછી દાકતરને જોવા બોલાવવો.

શરીરને ધક્કો (shock) : જોશમાં દાઝી જવાથી ચા લોહી નીકળયાથી થાય છે. ગરમ પાણીની બાટલી આપી દરદીને ગરમ રાખવો. તેને ગરમ ચાહ, કાફી પાવી.

ઝેર (Poison).

જો ઝેર બાળી નાખે એવું (ક્ષોભક) હોય, તો દરદીને ઉલ્ટી કરાવવી નહી; પણ તેને દુધ અથવા સાલીટ તેલ આપવું. જો મોઢાપર છાગડા અથવા દાઝ ન હોય, તો તેને નિમક અને ગરમ પાણી પાઇ, અથવા ગળાની અંદર પીછાં વડે ગીલી ધાલી ઉલ્ટી કરાવવી. પછી તેને થોડુંક દુધ, કાચ્ચા ઇંડા, ચા કુમળી ચાહ આપવી. જો દરદી સુસ્ત થતો હોય, તો તેને નજર રાખવો.

દરદીને કેમ ઉંચકવો (Fireman's Lift).

એકલા હાથે ખેશુધ્ધ માણસને કેમ ઉંચકવો : દરદીને હંધો સુવાડવો. તેને ધુંટલુમંડીએ ઉંચકવો. એક પગે ધુંટણીએ પડી, આપણો જમણો હાથ, તેના બેઠ પગો વચ્ચે, અને જમણી બાજુ પાછળ, એવી રીતે લઇ જવા કે તેનું પેટ આપણા જમણા ખભાપર રહે. દરદીના જમણા હાથનું કાંડું આપણા ડાબા હાથમાં પકડી, તેને

જમણો હાથ આપણી ગરદન આસપાસ લઈ જવો. પછી તેના જમણા હાથનું કાંડું આપણા ડાબા હાથમાંથી કાઢી જમણા હાથમાં પકડવું, અને તટાર ઉભા થવું.

જુદી જુદી રીતે સ્ત્રેચર કેમ બનાવવો તે પણ આવડવું નોંધવું.

૩.—સીમેફોર અથવા મોર્સ સિગ્નલીંગમાં મુળાક્ષરના દરેક અક્ષર, અને આંક જાણવા.

આપણા હાથને જુદે જુદે ખુણે (angle) હલાવવાથી “સીમેફોર” સિગ્નલીંગ થાય છે.

A થી J સુધીના બધા અક્ષર માટે એકજ હાથ વપડાય છે. દરેક અક્ષર માટે અનુક્રમે કુંડાળા (circle) ના આઠમો ભાગ બનાવતા જવું. પછી H થી N (J સિવાય) ને માટે, જમણો હાથ A પર રાખી, બીજા અક્ષરો માટે ડાબા હાથને પાછું વર્તુલમાં ફેરવવો. O થી S ને માટે, જમણો હાથ B પર રાખી, ડાબા હાથને અગાડીની માફક ફેરવવો. T, U, Y અને “એનલ” (બુસડી નાખો) ને માટે જમણો હાથ C પર રાખી, ડાબા હાથને વર્તુલની બીજી પોઈન્ટ પર એકેક પછી લઈ જવો. “ન્યુમેરીકલ સાઇન,” (આંકડાની નિશાણી), J, V, W, X અને Z ને માટે પણ એવીજ રીતે આગળ ચાલવું.

A થી I સુધીના અક્ષરો ૧ થી ૯ (K મીંડાને માટે) સુધીના આંકડાઓ તરીકે વાપરી શકાય છે—જો તમે આંકડાઓ મોકલો છો એવું જણાવવા “ન્યુમેરીકલ સાઇન” કરો તો. જ્યારે આંકડા ખલાસ થાય ત્યારે “આલ્ફાબેટીકલ સાઇન” (બારાબડીની નિશાણી) કરવી.

કેટલાક સ્કાઉટો “dot અને dash” અથવા સિગનલ્સિંગ કરવાની “મોર્સ” રીતી શીખે છે.

A.— G—., M— S... Y—.—
 B—... H.... N—. T— Z—...
 C—.—. I.. O—— U.—
 D—. J.—— P.——. V...—
 E. K—.— Q——.— W.——
 F.—.—. L.—.. R.—. X—...—

૪—પચીસ મિનીટમાં એક માઇલ રસ્તો નિશાણીઓથી શોધી કાઢવો; અથવા, જે એ ન બની શકે તો, એકેક મિનીટ જોયલી દરેક ચાર દુકાનની બારીઓમાંની, એક બારીમાંની ચીજો સંતોશકારક રીતે દર્શાવવી; અથવા “કીમ્સ ગેમ” રમવી, કે જેમાં એક મિનીટ સુધી ૨૪ નાની ગોઠવેલી ચીજો જોઇ તેમાંથી ઓછામાં ઓછી સોળ ચીજો યાદ રાખવી જોઇએ.

ત્રેકીંગ.

ત્રેકીંગ માટે મુદ્દાઓ : ૧. તે અંવલોકન અને અનુમાન કરવાનો હુત્ર છે, તેથી તે ચાલુ કોશેશથી શીખવું જોઇએ. ૨. પગલાંને દુરથી તેમજ નજદીકથી જોવા. ૩. નિશાણોને સુર્ય અને તમારી વચ્ચે રાખવી. ૪. તે વખતે તમારી કોઇએ પુઠ પકડી હોય તે પ્રમાણે વર્તવું.

પ્રાણીઓને ત્રણ ભાગમાં વહેંચી નાંખવામાં આવ્યા છે. ૧. તળી (Sole) એ ચાલનારા : તેઓ આસ્તે ચાલનારા હોય છે, તેઓ માલુસ, વાંદરા, રીંછ, સુસવાટ, વગેરે છે. ૨. અંગુઠા (Toe) એ ચાલનારા : આ શિકારી પ્રાણીઓ હોય છે, જેવા કે સિંહ, વાઘ, વગેરે. ૩. નખ (Nail) એ ચાલનારાં : તેઓ હુરણુ વગેરે છે.

શોષ ચિનટો ગેમ.

પહેલા રસ્તાપર ચાલતા જુદી જુદી જાતની દુકાનો જોતા જવાની અને તેઓને અનુક્રમે યાદ રાખવાની ટેવ પાડવી.

પછી દુકાનની ઉપર લખેલાં નામોને જોઈ, યાદ રાખવાનો મહાવરો રાખવો.

પછી, દુકાનની બારીપર જે મીનીટ જોયા બાદ, તેમાં શું ચીજો છે તે જોવું. છેવટે, જુદી જુદી દુકાનની બારીઓની ચીજો એકેક મિનીટવેર જોઈ, યાદ રાખવાની કોશિશ કરવી.

કીમ્સ ગેમ.

એક ત્રેમા ચોવીસ નાની ચીજો મુકી, કોઈ કપડા વડે ઢાંકી દેવી. તેની એક ટિપ બનાવવી, અને તેની પાસે છોકરાઓના જવાબ માટેની એક કોલમ બનાવવી.

એક મિનીટ સુધી સઘળી ચીજો ખુલ્લી મેલી પાછી ઢાંકી દેવી.

દરેક છોકરાને બોલાવી, જેટલી ચીજો યાદ હોય તેટલી તમુને આસ્તે કહી જવા દો, અને તમારે તેની નોંધ યાદી ઉપર લેવી.

૫.—બાર મીનીટમાં “સ્કાઉટ પેસ” થી એક માઇલ જવું.

“સ્કાઉટ પેસ” એટલે વીસ પગલા ચાલવું (ફિવક મારચ) અને વીસ પગલા દોડવું (ડબલ મારચ), એમ અનુક્રમે દોડવું અને ચાલવું; અને બાર મિનીટમાં એક માઇલ કાપવો.

થાકી જયા વગર લાંબો છેટો કાપવાની આ એક રીતી છે ; એ એક ઘડયાળ છે ; અને એક માપવાની પાટી છે.

૬.—ખુલ્લી જગામા લાકડાનો ચુલો સળગાવી જાણવો, કે જેમા બેથી વધુ દીવાસળી વાપડવી નહી.

ચુલો સળગાવવા અગાઉ તેની આજુબાજુથી સુકકું ઘાસ વગેરે કાઢી નાખવાની યાદ રાખવી.

ચુલો સળગાવવા માટે પહેલા તદન સુકા લાકડાની નાની ડાંખળીઓનો ઢગલો સુકવો, જે સાથે તેને સળગાવવા માટે સુકું ઘાસ અને કાગળ મુકવું; તેની આજુ બાજુ નાની લાકડાની ચીરો પિરેમિડના આકારમાં ગોઠવવી, અને તેની ઉપર મોટી ચીરો એજ પ્રમાણે મુકવી. જ્યારે ચુલો બરાબર બળતું પકડે, ત્યારે છેવટે તે ઉપર મોટી નડી ચીરો તેમજ લાકડા ઉમેરવા.

૭—કાનુન પ્રમાણેના વાસણમાં બીજા કોઇપણ વાસણ વગર, ખુલ્લી જગામાં, બની શકે તો કેમ્પના ચુલાપર, પા રતલ ગોશ અને બે પટેટા રાંધી જાણવા.

પટેટા રાંધવા પહેલાં તેને ઘોઇ, વાસણમાં છાલ સાથેજ મુકો, અને તે કુબે તેનાથી જરા નરતી પાણી નાખો. એક ચમટી મીઠું ઉમેરવું. પછી તેને ચુલાપર બાફવા મુકવા. જ્યારે પટેટા કાંટા વડે જોયાથી પોચા લાગે, ત્યારે તે થયલા કહેવાય, જેને માટે વીસથી ત્રીસ મીનીટ લાગશે. પાણી કાઢી નાખી, ગરમ રાખવા ચુલા આગળ મુકવા.

હવે ગોશને માટે કઢાઇમા થોડું ધી નાખો. જ્યારે તે કકડે ત્યાર અંદર થોડી ગોશની બોટી નાખો. થોડી મીનીટ એક બાજુ તળો. ફેરવીને થોડી મીનીટ બીજી બાજુ તળવી. ગોશ અને પટેટા રકાબીમા કાઢો.

૮—“સેવિંગ્સ બેન્ક” મા ઓછામાં ઓછા આંઠ આના હોવા જોઈએ.

પૈસા એકઠા કરવાનો એક દાખરો રાખો, અને તેમાં બની શકે તેટલા પૈસા એકઠા કરવા. જ્યારે એક સારી જોવી રકમ બરાબ ત્યારે બેન્કમાં મુકી, તમારું “સેવિંગ બેન્ક” ખાતું ખોલો. એક સ્કાઉટ તરીકે સેકન્ડ-ક્લાસ બેડજ પહેરવાનો હક્ક મેળવો, તે અગાઉ તમારા સેવિંગ્સ બેન્કમાં ઓછામાં ઓછા આંઠ આના હોવા જોઈએ.

૯—હોકાયંત્ર (Compass) ની સોળ મુખ્ય દીશાઓ આવડવી જોઈએ.

(અહિં કમપાસની સોળ પોઇન્ટવાલી આકૃતિ દોરવી)

એક બોય સ્કાઉટને કમપાસની દીશાઓ મોઢે આવડવી જોઈએ; અને તે ચંત્ર વાપડવાનું પણ જાણવું જોઈએ.

જો તમારી પાસે આ કમપાસ ન હોય તો, ઉત્તર દીશા ક્યાં છે, તે દીવસના સુર્ય અને રાતના તારાઓ, તમને કહી શકશે.



FIRST-CLASS TEST, PROFICIENCY BADGES AND DECORATIONS.

First-Class Scout.—A Second-Class Scout must pass the following tests, to the satisfaction of at least one qualified and independent examiner approved by the Association :—

1. Swim fifty yards. If a doctor certifies that bathing is dangerous to the boy's health, he must instead of this pass one of the following badges: Ambulance man, Marksman, Fireman, Pathfinder, Signaller, or Stalker.

2. Have one rupee at least in the Savings Bank.

3. Send and receive a message either in Semaphore, at rate four (twenty letters a minute) or in Morse at rate three (fifteen letters a minute). He must also understand the use of the calling up sign **VE**, and its answer K, the general answer, the end of the message sign **AR** and its answer R, the alphabetical check for numerals and the erase signal.

4. Go on foot or row a boat alone or with another Scout to a point seven miles away and return again; or, if conveyed by any vehicle (railways not allowed) or animal, go a distance of fifteen miles and back. It is preferable that he should spend at least one night out. He must write a short report of it, which must show that he has observed the points which are of importance in Scouting.

5. Describe the proper method of dealing with any of the following accidents (as may be allotted by the examiners): Fire, drowning, runaway carriage, sunstroke and fainting, electric shock, bites of snakes, insects and dogs, all ordinary fractures, injuries and forms of bleeding. Know how to revive an apparently drowned person.

6. Cook satisfactorily (over camp fire in the open, if possible) the following dishes (as may be directed): cutlets (bajji) or soup, or curry, chapatis or upma, porridge, "damper" of $\frac{1}{2}$ a lb. of flour, or a "twist" baked on a thick stick, or a chapati.

7. Read the conventional signs of a map correctly, and draw an intelligible rough sketch map. Point out a compass direction without the help of a compass.

8. Camp out for at least seven days, three of which must be consecutive; build a hut big enough for one person to sleep in, and roof it with any unmanufactured material.

9. Judge distance, area, content, numbers, height, and weight within 25 per cent. error.

10. Use an axe for felling or trimming light timber, or as alternative, produce an article of carpentry or joinery, or metal work made by himself satisfactorily, or make a working model of any kind of machinery.

11. Bring a Tenderfoot trained by himself in the points required for a Tenderfoot badge.

Proficiency Badges.—A list of the Proficiency Badges which a Second-Class or First-Class Scout may earn is given below; full particulars of the qualifications which the Scout has to fulfil to receive these badges are given in "Scouting for Boys" and in "Policy, Organisation, and Rules."

Tests must be passed before at least one independent and qualified examiner approved by the Local Association (except for "Artist").

*Ambulance Man.	Engineer.	Master-at-	*Public Health
Airman.	Entertainer.	Arms.	Man.
Artist.	Farmer.	Metal Worker.	*Rescuer.
Athlete.	*Fireman.	Miner.	Sea Fisherman
Basket Worker.	Friend to	Musician.	*Signaller.
Bee Farmer.	Animals.	Naturalist.	Silversmith.
Blacksmith.	Gardener.	*Pathfinder.	Stalker.
Boatman.	*Handyman.	Photographer.	Starman.
Bookbinder.	Healthy Man.	Pilot.	Surveyor.
Bugler.	*Helper.	Pioneer.	Swimmer.
Camper.	Herballist.	Piper.	Tailor.
Carpenter.	Horseman.	Plumber.	Telegraphist.
Clerk.	*Interpreter.	Potter.	Textile Worker.
Cook.	Laundryman.	Poultry Farmer.	Watchman.
*Cyclist.	Leather Worker.	Printer.	Weatherman.
Dairyman.	*Marksman.	Prospector.	Woodman.
Electrician.	Mason.		

Service Badge.—For each year's service a six-point star may be worn. A "Five-year Star," representing five year's service, may be substituted for five of the above.

King's Scout.—To be a King's Scout a boy must be a First-Class Scout, and pass four of the Proficiency tests marked with an asterisk (of which the Pathfinder is compulsory).

Should he fail to re-pass the annual test for a qualifying badge, he must cease to wear the King's Scout badge.

King's Sea Scouts.—Must be a first-class Scout and have badges of Boatman, Swimmer, Signaller, Rescuer, and one of the following: "Watchman," "Pilot," "Sea Fisherman." He is liable to annual re-examination for all the qualifying badges. The badge is the same as the King's Scout Badge.

All-round Cords.—Scouts with the following qualifications are entitled to wear All-round Cords.

There are three grades of All-round Cords:—

(a) For holder of six Proficiency Badges. Open to First-Class Scouts only.

(b) For holder of twelve Proficiency Badges. Open to King's Scouts only.

(c) For holder of eighteen Proficiency Badges. Open to King's Scouts only.

(The colours for the first grade are green and yellow, for the second grade red and white, for the third grade gold.)

Ranger Cords.—Scouts with the following qualifications are entitled to wear the Ranger Cords, consisting of a leather thong.

Must be a First-Class Scout and hold the Camper Badge, together with either the Naturalist or the Stalker Badge, and also one of the following badges: Starman, Weatherman, Woodman.

"Cornwell Scout."—I. (a) Must be specially recommended by a recognized body of Scouts for pre-eminently high character, devotion to duty, and specific acts of physical courage.

or (b) Hold an award for bravery for having saved life under exceptional circumstances.

or (c) Have undergone great suffering in an heroic manner.

II. Must be a First-Class Scout.

III. Must obtain a really good report from his Scoutmaster and some independent responsible person for—

(a) Industry and effort.

(b) Obedience and discipline.

(c) Trustworthiness.

(d) Punctuality in attendance.

(e) Smartness of bearing, kit, and appearance.

IV. Must have passed for a Helper's Badge.

V. Must have passed for two of the following badges:—

Boatman, Pilot, Sea Fisherman, Signaller,
Starman, Swimmer or Rescuer, Watchman.

Thanks Badge.—Made up of the Swastika with fleur-be-lis superposed. It is the privilege of any Scout, of whatever rank, to present this Badge of Thanks to anyone who does a Scout a good turn, provided he first obtains the approval of the Local Association or Commissioner. It entitles the wearer to make use of the services of any Scout at any time, but does not constitute membership

Bronze Cross. *Red Ribbon* —Highest possible award for gallantry. It can only be won where the claimant has shown special heroism or has faced extraordinary risks.

Silver Cross. *Blue Ribbon.*—For gallantry with considerable risk.

Gilt Cross. *Ribbon—Blue and Red, vertical.*—For those who do duty exceptionally well in cases of emergency though without special risk to themselves

Bars may be awarded for additional acts of gallantry.

The above may also be awarded to a Troop for joint action in which case the cross is attached to the Troop flag.

Certificate of Merit.—Certificates and letters of commendation are granted in other meritorious cases.

Medal of Merit.—For those who perform meritorious acts, or specially good work on behalf of the Boy Scout movement.

Silver Wolf.—"Silver Wolf" is worn as an "order" round the neck on a green and yellow ribbon.

The Honorary Silver Wolf and Honorary Medal of Merit are granted at the discretion of the Chief Scout on the recommendation of the Chief Commissioner.



આ પુસ્તક દીનશાહ શાપુરજી મસાનીએ મુંબઈના કોટમાં,
નં° ૧૯, બેન્ક સ્ટ્રીટ, ફોસ લેન ખાતે, ધી “ફ્રશો-ગર્હ”
પ્રીન્ટીંગ પ્રેસમાં છાપ્યું છે, અને સ્કાઉટ માસતર-
ઇન-ચારજ અરદેશર માણેકજી જીલ્લાએ ધી હોરા-
સ્ત્રીઅન બાય સ્કાઉટ તુપ માટે, ૮/૦ સેનત્રલ બેંક,
કોટ, મધે પ્રગટ કર્યું છે.
